



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**Desarrollo de una novela visual**

**Avoiding Winter**

Trabajo Fin de Grado presentado por Diego León Muñoz, siendo la tutora del mismo la profesora Virginia Guarinos Galán.

Diego León Muñoz

Sevilla, junio de 2021



DEPÓSITO DEL TRABAJO FIN DE GRADO

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO**

Considerando que la presentación de un trabajo hecho por otra persona o la copia de textos, fotos y gráficos sin citar su procedencia se considera plagio,

Yo, Don/Dña. Diego León Muñoz, con DNI **30248531 N**, estudiante del Grado en Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, **ASUMO LA AUTORÍA RESPONSABLE Y DECLARO** que el Trabajo de Fin de Grado que presento para su exposición y defensa titulado Desarrollo de una visual novel: Avoiding Winter y cuya tutora es Dña. Virginia Guarinos Galán.

**ES ORIGINAL Y QUE TODAS LAS FUENTES UTILIZADAS PARA SU REALIZACIÓN HAN SIDO DEBIDAMENTE CITADAS EN EL MISMO.**

Así mismo, acepto que el profesorado podrá utilizar las herramientas de control del plagio que garanticen la autoría de este Trabajo de Fin de Grado.

Sevilla, a 06 de junio de 2021

Firmado: Diego León Muñoz





**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**  
**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**CURSO ACADÉMICO [2020-2021]**

**TÍTULO: DESARROLLO DE UNA NOVELA VISUAL: AVOIDING WINTER**

**AUTOR: DIEGO LEÓN MUÑOZ**

**TUTOR: DR. VIRGINIA GUARINOS GALÁN**

**DEPARTAMENTO: Comunicación Audiovisual y Publicidad**

**ÁREA DE CONOCIMIENTO: DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**



## RESUMEN

El desarrollo de videojuegos parece algo inalcanzable para aquellos que tenemos limitados conocimientos de programación. Nada más lejos de la realidad, con este proyecto demuestro que con paciencia y disciplina cualquier persona dedicada y amante del medio puede llegar a desarrollar un proyecto y llevarlo a buen puerto. Desde la búsqueda de la idea hasta el último testeo, este trabajo de fin de grado sirve como mi diario de trabajo personal, cada paso y cada piedra que he ido encontrándome por el camino hasta concebir lo que hasta ahora es mi primer videojuego.

**Términos clave:** desarrollo de videojuegos, novela visual, programación, narratividad, literatura.

## ABSTRACT

Video game development seems unattainable for those of us with limited programming skills. Nothing could be further from the truth, with this project I show that with patience and discipline any dedicated person and lover of the medium can develop a project and bring it to fruition. From the search for the idea to the final testing, this final degree project serves as my personal work diary, every step and every stone that I have encountered along the way to conceive what is now my first video game.

**Key terms:** video game development, visual novel, programming, narrativity, literature.

## ÍNDICE

---

1. Motivación.....	4
2. Materiales y Método.....	5
2.1 Novelty.....	5
3. Introducción.....	6
3.1. Juegos narrativos.....	6
3.2 Visual Novel.....	7
4. Avoiding Winter.....	10
4.1 Idea y objetivo.....	10
4.2 Sinopsis.....	10
4.3 Argumento.....	10
4.4 Tratamiento.....	10
4.5 Secuenciación.....	12
4.6 Vida de personajes.....	14
4.7 Referencias estéticas.....	19
5. Mi acercamiento al desarrollo de una novela visual.....	21
6. Conclusiones.....	22
7. Enlaces de descarga.....	22
8. Bibliografía.....	23

## 1. Motivación

Siempre he querido crear mi propio videojuego. ¿Pero cómo aprender a programar juegos? Esa ha sido mi principal barrera para ello. He jugado videojuegos desde que tengo uso de razón y todos aquellos que amamos el medio hemos pensado alguna vez en cómo sería programar tu propio juego y ponerlo a disposición de los demás. Mi intención era la creación de un videojuego utilizando el software *Novelty*. El siguiente documento describe el proceso creativo de una novela visual y está destinado a cualquier persona que quiera empezar a crear un videojuego con *Novelty*. La idea de crear un videojuego surgió de mi amor por el medio. Aunque disfrutaba de jugar y siempre me han interesado las nuevas tecnologías, nunca había creado mi propio juego por falta de habilidades de programación. Pero en mi tercer año de carrera cursé Nuevas Tecnologías cuyo proyecto para el final de curso fue la creación de un pequeño videojuego, me encantó. Para ser sincero, crear un videojuego no fue mi primera idea. Inicialmente quería realizar un cortometraje y a día de hoy creo que haber elegido la primera opción me hubiese ahorrado muchas frustraciones. Sin embargo, me siento orgulloso de haber conseguido mantener la disciplina de trabajo día a día para sacar este pequeño proyecto. En otras palabras, me di cuenta de que el proyecto, aunque complejo, no era imposible, quizás demasiado ambicioso para una persona pero había que luchar. Se me ocurrió la idea de crear un juego para ordenador del género rpg, de hecho el guion se concibió para este género, pero esta idea se descartó rápidamente. Al comenzar a programarlo me di cuenta de que me estaba metiendo en un proyecto demasiado ambicioso para solo un año. Así que finalmente decidí crear una *visual novel*. No tenía conocimientos de codificación, lo que me empujó a utilizar un software que simplificara el desarrollo. Mi primera opción fue *Visual Novel Maker*, pero este software era demasiado caro, así que busqué un software equivalente. Entonces di con *Novelty*, un poco más limitado que la primera opción pero gratuito. Elegí desarrollar un juego del género visual novel (híbrido entre literatura y videojuego) porque era asequible para el tiempo que tenía y una buena manera de contar la historia que había escrito. Evidentemente la ventaja de este tipo de juego era su sencillez ya que son juegos en dos dimensiones y parecía relativamente fácil de desarrollar. Pero mi sorpresa fue que, al empezar a traspasar la historia del papel a la pantalla me percaté de la complejidad real de estos juegos.

## 2. Materiales y método

Para el desarrollo de este proyecto he dispuesto de diferentes herramientas para cada una de las partes del proceso creativo, pero hay algunas que han sido indispensables para haber hecho posible *Avoiding Winter*. Para el guion, escrito en la aplicación online de [Celtx](#), recurrí al manual escrito por Miller, P. P. M. (1987). *La supervisión del guion*. Focal Press. Para el desarrollo de la novela visual necesitaba aprender las nociones más básicas, mis dos herramientas principales fueron el manual online de *Visual Novels* desarrollada por Radomski, A. R. (2017). [Visual Novel Maker](#). Y como no podía ser de otra forma, los videotutoriales de YouTube, concretamente usé el canal [Comics Work Studios](#), centrado en enseñar los elementos más básicos que componen una novela visual y [Vernon Bald](#), donde aprendí a cómo usar de manera eficiente el software *Novelty*.

### 2.1 Novelty

*Novelty* es un software gratuito de creación de videojuegos. Se puede descargar para Windows, Linux y Mac. Este programa ha seguido evolucionando hasta el día de hoy mediante actualizaciones periódicas y sigue en fase beta de su desarrollo. *Novelty* está diseñado para personas sin experiencia en *scripting* o programación. *Novelty* está firmemente construido en torno al concepto de que no es necesario programar. En lugar de teclear código, puedes utilizar un sistema de pseudo programación visual que te permite configurar los eventos del juego. Por supuesto, para los usuarios que tengan habilidades de codificación tendrán la oportunidad de ampliar sus juegos usando un lenguaje de secuencias de comandos. También hay disponibles lenguajes de *scripting* (C++ y Java).

### 3. Introducción

¿Qué es una novela visual? Una novela visual es un medio de narración que ocupa un espectro entre el videojuego y la literatura escrita. Suele caracterizarse por los *sprites* de los personajes y los fondos estáticos, así como por focalizarse en los diálogos y la narración. En la mayoría de las *visual novels*, el jugador hace clic en los diálogos y toma decisiones cruciales que dirigen el flujo de la historia, la jugabilidad es mínima.

Es más fácil entender las novelas visuales si no se las considera como videojuegos, sino como versiones digitales de novelas de aventuras de elección. Al centrarse principalmente en el texto hay una cierta fluidez en el formato y, a veces, la línea entre la novela visual y el videojuego se vuelve borrosa. Por ejemplo, *Stanley Parable* es un juego caracterizado por una jugabilidad limitada pero múltiples resultados que pueden lograrse tomando decisiones en puntos específicos cuando se presentan opciones. Tiene mucho en común con la definición aceptada de novela visual, pero no es en sí misma una novela visual. Si estas definiciones parecen imprecisas, es porque hay muchas obras que caen bajo esta rúbrica. Para añadir a la confusión, muchas novelas visuales también pueden ser encasilladas en los géneros comunes del entretenimiento. Así que hay comedia, romance, horror.... la lista es interminable. Así que puede ser difícil saber por dónde empezar.

#### 3.1. Juegos narrativos

El medio de los videojuegos se sitúa a caballo entre el juego y la historia. La posición en los estudios sobre videojuegos distingue dos escuelas de pensamiento:

La primera, que es la posición narratológica, consiste en ver el videojuego como un nuevo medio de expresar el "deseo" de contar algo que motiva a los seres humanos. Como el cine a finales del siglo XIX, el videojuego sería una nueva forma de expresión cuyo potencial narrativo aún no se ha desarrollado por completo. Por lo tanto, las teorías narratológicas desarrolladas en los estudios literarios y cinematográficos sirven de base analítica para estudiar esta nueva forma de expresión. Jugar a un videojuego, esencialmente, significa encarnar al protagonista de una historia y participar en una "narrativa interactiva".

El segundo es el enfoque ludológico, que se basa en la observación de los juegos sin elementos narrativos, ya que juegos como el *Pong* y el *Tetris* no tienen ni rastro de ellos. El videojuego se distingue de otros medios en que el proceso de interacción

entre el jugador y el contenido. Podríamos decir que los videojuegos no son narraciones, pero pueden implementar narraciones; no son películas, sino que están ligados al medio visual. La principal diferencia entre el videojuego del cine y la literatura es la obligada entrada física del receptor. El jugador no es únicamente un receptor que ve y oye, es un receptor físico, un participante activo y, de este modo, implicado en el juego, que es a la vez un componente y un condicionante del mismo.

### **3.2. La novela visual**

Podríamos decir que las *visuals novels* son un nuevo género de novelas, a medio camino entre los videojuegos y la novela tradicional, solemos mantener el término original, pero a veces nos encontramos con los términos "novela visual" o "historia visual" para referirnos a ella.

En sí mismo, el término novela visual sigue estando poco definido, como he dicho antes. Esto se debe a que se trata de un género muy libre que puede adoptar muchas formas. En general, las novelas visuales son novelas en forma de programas informáticos en los que el texto va acompañado de imágenes que representan los escenarios y los personajes, música, sonidos y, a veces, incluso voces; no suelen requerir ninguna interactividad por parte de quienes las juegan. Sin embargo, la frontera entre este nuevo género y los demás tipos de videojuegos sigue siendo bastante difusa, debido a que se han influido mutuamente en los últimos años.

Para entender mejor la diferencia, podemos compararlos con las novelas gráficas como *Monkey Island*, estos juegos hacen hincapié en la narrativa y el argumento, pero también tienen un gran componente de juego, centrado principalmente en la resolución de puzzles para hacer avanzar la historia. Es esta interacción con el juego lo que marca la principal diferencia con las novelas visuales, una diferencia que no es obvia para muchos jugadores que las ven de la misma manera, especialmente los de Japón. No es raro ver que las novelas visuales se confunden con las novelas gráficas y viceversa, algunos investigadores llegan a decir que todos los videojuegos que se asemejan al estilo de las novelas visuales entran necesariamente en esta categoría. Además, las novelas visuales tienen una característica que las separa de la fórmula de la novela clásica y hace que la línea entre juego y novela sea aún más difícil de definir. De hecho, a menudo proponen elecciones o simples interacciones que influyen más o menos en el curso de la historia. Así, la historia de la que dependen no propone necesariamente una única narración, sino varias historias con diferentes conclusiones. Es esta interacción la que hace que la diferenciación con los videojuegos sea muy

difícil de hacer porque el grado de interacción que separa la novela visual del videojuego es totalmente subjetivo y algunas obras pueden ser consideradas por unos como juegos y por otros como novelas visuales. La confusión se hace aún más fácil por la apariencia y la interfaz de algunos videojuegos, que son similares a las de las novelas visuales, y por el hecho, además, de que estos juegos también dan un gran lugar a la narración.

Por último, cabe señalar que entre las novelas visuales existen varios géneros diferentes en función del enfoque de los autores, como las novelas visuales que hacen hincapié, como su nombre indica, en las imágenes, mientras que las novelas sonoras prefieren hacer hincapié en la música y los sonidos; también hay novelas cinéticas, como la de este proyecto, que tienen la particularidad de no presentar ninguna opción al lector, lo que no impide que sus autores propongan varias historias paralelas, reservándose la posibilidad de ofrecer varias versiones de una misma historia. Hay novelas visuales que ofrecen opciones como avanzar rápidamente por los pasajes ya leídos o utilizar los guardados, o marcadores, para volver a los momentos en los que se ofrecen opciones.

En resumen, las novelas visuales son novelas adaptadas al medio del videojuego, que siguen estando basadas en el texto, pero acompañadas de contenidos audiovisuales. Son bastante populares en Japón, aunque criticadas por la presencia de numerosas escenas eróticas o pornográficas. Al principio sólo se conocían en Japón a través de las adaptaciones de dibujos animados y manga, pero poco a poco van siendo apreciadas por el público occidental, aunque la mayoría de las veces se publican en inglés. Las primeras novelas visuales se inspiraron en los juegos de aventuras de texto estadounidense que aparecieron en la década de 1980, de los cuales *The Portopia Serial Murder Case* fue uno de los primeros creados por japoneses. Se encargaron de establecer los elementos básicos del género, es decir, presentar un escenario bajo el cual aparece un texto que describe una situación y permite la interacción con el juego. Es en estos últimos diez años cuando las novelas visuales encuentran su propia identidad y se desprenden poco a poco de las aventuras gráficas. De hecho, las primeras fuentes de inspiración del género fueron el manga y los dibujos animados, que le dieron el principio de una imagen con un texto. El estilo evolucionará y, siguiendo el ejemplo de los videojuegos, que poco a poco presentan escenas animadas, las novelas visuales también empezarán a animar imágenes a imitación de los dibujos animados, pero siempre dando prioridad al texto.

## **4. Avoiding Winter**

### **4.1. Idea y objetivo**

Mi objetivo es crear una novela visual. Este tipo de videojuegos destacan por sus gráficos estáticos, normalmente anime, y por una interacción muy escasa por parte del jugador. El eje central de este tipo de obras es la narrativa. Es un género que causa furor en japon, siendo el 70% de los lanzamientos para PC durante todo el año.

### **4.2. Sinopsis**

Zeke, sargento del ejército imperial, encuentra a Rex en una ciudad que ha sido arrasada por una enfermedad letal. El chico tendrá la oportunidad de viajar al pasado para asesinar al primer infectado y evitar la plaga.

### **4.3. Argumento**

Rex despierta en su ciudad natal, no recuerda cómo ha llegado ahí, lo único que sabe es que hasta hace no mucho era verano y las calles estaban abarrotadas. Ahora la nieve y el silencio se han apoderado de la ciudad. Una figura misteriosa aparece entre la niebla, cree que Rex es una alucinación, esa ciudad fue arrasada por una enfermedad hace meses y no hubo supervivientes. El desconocido le ofrece a Rex regresar al verano en el que la ciudad todavía respiraba y así tener la oportunidad de salvarla.

### **4.4. Tratamiento**

Verano, Alrest lleva asediada desde hace meses. En el campamento imperial del ejército que rodea la ciudad se encuentran Zeke y el capitán. Ambos discuten sobre la situación del conflicto y de su ineficiente desarrollo. El sargento le promete que todo volverá a su lugar, le han concedido el permiso para hacer cierta intervención que les permitirá atravesar las murallas hasta ahora inexpugnables.

Unos meses después, durante el invierno. Entre las calles de una Alrest en ruinas y cubierta por la nieve aparece un chico desorientado, Rex. El muchacho se topa con un soldado del ejército del Imperio llamado Zeke, quien queda estupefacto al ver que una persona ha sobrevivido a la terrible enfermedad que ha asolado la ciudad. Zeke le propone a Rex volver algunas estaciones atrás, a través de un portal, para encontrar al



primer infectado, acabar con su vida y de esa manera, con la plaga. Rex acepta sin pensárselo dos veces y abraza a Zeke agradecido.

Rex viaja al verano, cuando todo comenzó. Su investigación le lleva hacia un científico llamado Doom, quien entró en Alrest poco antes del asedio y quien, según dicen algunos, traía consigo una terrible tos. Las buenas noticias duran poco, pues Doom se marchó de la ciudad hace dos días y no volverá hasta dentro de tres meses. Sin embargo, Rex tiene el portal con el que ir hacia la primavera y encontrarse así con este científico.

Una vez en la primavera, Rex consigue dar con Doom. Pero su tos tiene explicación, lleva fumando en pipa toda la vida. Al menos el esfuerzo no ha sido en vano, porque Doom ha venido a la ciudad para investigar a los murciélagos de la zona, convirtiéndose en el objetivo de Rex ¿Podrían haber sido los murciélagos los causantes de la pandemia? Con la misión clara, Rex se dirige a la tienda de pesca para conseguir una red con la que atrapar algunos murciélagos y comprobar si están infectados. Lamentablemente, el pescador que dirige la tienda no le prestará la red al chico hasta que acabe la temporada de pesca. Rex tiene que volver a viajar para conseguir su propósito.

El otoño deja ver los primeros estragos de la enfermedad, gente hambrienta, falta de recursos y escasa protección. Rex vuelve a preguntar al pescador si esta vez sí le dejará la red pero el indeseable le reta a un concurso de bebida, quien aguante más de pie gana la red. Muy a duras penas, Rex consigue aguantar más que el dependiente de la tienda, por lo que gana la red que tanto ansiaba. Al salir de la tienda, el alcohol hace su efecto y el chico se desmaya. Es Zeke quien lo encuentra tendido en el suelo y decepcionado, le da una buena reprimenda. Rex, avergonzado se disculpa y... le han robado sus pertenencias mientras estaba inconsciente. Nada puede ir peor. Tras preguntar por la ciudad descubre el escondrijo de los ladrones y miserables de la ciudad, la catedral. Lugar donde el sacerdote intercambia comida por bienes robados. Rex, agotado por tantos infortunios, encuentra a Fiora en la iglesia. Ella le ha robado sus cosas. Sin embargo, ya no tiene la red, mientras pescaba un chucho hambriento se la llevó.

Rex se dispone sin dudar a buscar al chucho para recuperar la red, la persecución lleva al chucho a atravesar el portal, dejando la red atrás. Rex por fin tiene un respiro, ha recuperado su valiosa red y ya podrá comprobar si son los murciélagos los causantes de la muerte de toda una ciudad. Zeke lo sorprende recogiendo la red y

parece muy enfadado. Rex no debería haber permitido que el chucho atravesara el portal, pues es un medio diseñado solo para él. El soldado exige a Rex que abandone la misión y que se olvide de todo, algo que hace sospechar al muchacho, es una decisión muy exagerada y repentina. Ignorando la orden de Zeke, el chico vuelve al verano pasado para capturar a algunos murciélagos pero... están sanos. Un duro golpe para Rex, pero no se rendirá. Decide viajar a la única estación que no ha investigado, el invierno. En ella encuentra una fosa común llena de los cuerpos de los habitantes de Alrest... las enfermedades no cavan fosas comunes.

Toca regresar al verano para exigir respuestas a Zeke. El soldado le advierte que la verdad no le conviene, pero Rex insiste. La verdad es que Zeke infectó a Rex con su abrazo aquel día en el invierno, es Rex el último infectado y el primero. Fue Rex el que portó el virus desde el invierno al verano. Una estrategia perfecta con la que el imperio acabó con una ciudad entera a costa de la vida de un solo soldado.

#### 4.5. Secuenciación

<p>Secuencia 1</p> <p>El sargento y el capitán se reúnen para deliberar sobre el futuro de Alrest, la ciudad que tienen asediada. El Sargento tiene un misterioso plan.</p>	<p>Secuencia 2</p> <p>Es invierno. Entre las ruinas de Alrest aparece un chico desorientado. Se topa con el Sargento, quien le ofrece remediar la desolación que ha dejado tras de sí una pandemia.</p>
<p>Secuencia 3</p> <p>Rex se adentra en el portal que le muestra el Sargento.</p>	<p>Secuencia 4</p> <p>Es primavera. Rex aparece en Alrest que ahora está llena de vida. Todo el mundo está sano.</p>
<p>Secuencia 5</p> <p>Rex visita a su madre, a quien vió morir en el futuro.</p>	<p>Secuencia 6</p> <p>A la noche se encuentra con el Sargento, quien dice ser Zeke. Este le impone la misión al chico de encontrar al primer infectado y asesinarlo.</p>
<p>Secuencia 7</p> <p>A la mañana siguiente, Rex sale de casa decidido a encontrar al primer infectado. Cree que lo mejor es empezar por la puerta principal de la ciudad.</p>	<p>Secuencia 8</p> <p>Se reúne con el guardia del portón quien le da la primera pista. En la ciudad entró un forastero con apariencia de cura, le aconseja visitar la iglesia.</p>
<p>Secuencia 9</p> <p>Rex interroga al sacerdote de la catedral y consigue averiguar quién vino de fuera</p>	<p>Secuencia 10</p> <p>Una vez en la taberna, Sully le da el siguiente paso a seguir. La persona con la que vino en el carromato tenía una voz</p>

de la ciudad, un tal Sully. Este se encuentra en la taberna.	terrible. Esta persona se hospeda en la posada.
<p>Secuencia 11</p> <p>Al llegar a la posada, Rex se entera que esa persona se ha marchado de la ciudad y que volverá en tres meses. También descubre su nombre, Doom.</p>	<p>Secuencia 12</p> <p>Rex no puede asimilar estar tres meses en una ciudad llena de muertos. Se encuentra con Zeke en el mercado y este le aconseja que tome el portal y viaje tres meses al futuro, al verano.</p>
<p>Secuencia 13</p> <p>Rex toma el portal decidido a acabar con esta pesadilla.</p>	<p>Secuencia 14</p> <p>Es verano, ahora el mercado está más tranquilo. Rex no duda y vuelve a la posada.</p>
<p>Secuencia 15</p> <p>El posadero le prohíbe entrar, pues Doom ha pedido expresamente que no se le moleste. Sin embargo, la desesperación lleva a Rex a correr escaleras arriba e irrumpir en la habitación del Doom.</p>	<p>Secuencia 16</p> <p>Una vez en la habitación de Doom, o más bien en el laboratorio, este le cuenta que debe investigar a los murciélagos ya que han tenido un comportamiento raro últimamente.</p>
<p>Secuencia 17</p> <p>Rez decide comprar una red de pesca para atrapar algún murciélago y descubrir la verdad. Pero el pescador no se la dará hasta que acabe la temporada de pesca. Toca viajar al otoño.</p>	<p>Secuencia 18</p> <p>Rex cruza el portal para viajar tres meses al futuro en dirección al otoño.</p>
<p>Secuencia 19</p> <p>Es otoño. De camino a la tienda de pesca Rex se topa con Sully, está infectado y ha aceptado su muerte.</p>	<p>Secuencia 20</p> <p>El pescador reta a Rex a un concurso de bebida y, muy a duras penas, Rex consigue vencer. Ha conseguido la red.</p>
<p>Secuencia 21</p> <p>De camino a las murallas para capturar algún murciélago, Rex se desmaya a causa de la bebida. Le roban la red y sus pertenencias.</p>	<p>Secuencia 22</p> <p>Zeke lo encuentra en el suelo y le ayuda a incorporarse. Le reprimenda por haber bebido. Le aconseja al muchacho que hable con algún guardia a ver si ha visto al ladrón.</p>
<p>Secuencia 23</p> <p>En las murallas habla con un guardia. Le informa de que el sacerdote intercambia víveres por bienes robados en la catedral.</p>	<p>Secuencia 24</p> <p>En la catedral, Rex encuentra a Fiora, amiga de la infancia y su ladrona. Ella le dice que un perro le quitó la red y le indica por dónde ocurrió, casualmente al lado del portal.</p>
<p>Secuencia 25</p> <p>Delante del portal se encuentra al perro, quien tiene la red entre los dientes. Rex</p>	<p>Secuencia 26</p>

consigue asustarlo y el animal atraviesa el portal.	Rex atraviesa el portal en dirección al verano y conseguir así atrapar algún murciélago.
Secuencia 27 Es verano. Zeke le reprimenda, dice que el portal era para él, no para el perro. Zeke considera que Rex debe abandonar la misión. El muchacho no comprende nada.	Secuencia 28 A pesar de las palabras de Zeke, Rex decide ir a las murallas a capturar algún murciélago.
Secuencia 29 Tras varios intentos consigue capturar algunos murciélagos pero... ninguno está infectado. Cree que su única opción es investigar el invierno, la única estación que no ha visitado.	Secuencia 30 Rex atraviesa el portal en dirección al invierno.
Secuencia 31 Es invierno. Rex descubre una fosa común llena de cadáveres, entre los que está Fiora y su madre.	Secuencia 32 Rex atraviesa el portal en dirección al verano, necesita explicaciones.
Secuencia 33 Zeke confiesa que su plan era infectar a Rex y poder así transmitir el virus a través de las estaciones y derrocar a la ciudad de Alrest.	Fin.

#### 4.6. vida de personajes

##### Rex

Un chico de 14 años de corazón noble en una ciudad de ratas, de cuerpo escuálido, pelo grisáceo y piel pálida. Lleva una vida aburrida junto a su madre en una pequeña granja intramuros sin muchas comodidades. Es distante y tímido, nunca se ha metido en líos. Prefiere estar en casa que en las calles abarrotadas de gente. Jamás ha destacado en nada y nunca ha sido el más popular entre sus escasos amigos. Lleva toda la vida evitando cualquier cosa que perturbe lo que para él es una vida ideal, una vida tranquila y solitaria. Carga sobre sus hombros una terrible responsabilidad, pero no se detendrá hasta saber que todo el mundo al que conoce está a salvo. Su actitud cándida hasta con el más vil de los seres humanos le ha salvado de muchos contratiempos. Su objetivo es terminar la escuela, encontrar un trabajo y poder cuidar de su madre. Sin embargo, la crueldad del mundo no está hecha para un muchacho con buenas intenciones. Su inocencia será su peor enemigo, luchará por no dejarse

pisotear pero al final siempre acaba confiando en quien no debe. Un día llegará un hombre que le prometerá salvar a su ciudad y siguiendo a su corazón decidirá confiar. Esta decisión le llevará a un punto de inflexión, nunca más confiará en nadie.

### **Zeke**

Proveniente de un largo linaje de soldados fieles al imperio. Un hombre de 45 años, casi dos metros de altura y corpulento. Su voz es monótona y sin vida, verlo sonreír es todo un logro. Su vida ha sido por y para el ejército, asesinaría a toda su familia si es por el bien del Imperio, dicen que no se quita el uniforme ni cuando no está de servicio. No solo ascendió rápidamente debido a su sangre, pronto se hizo conocer en los círculos militares por sus grandes hazañas y su sangre fría en los momentos difíciles. Hará lo necesario para llevarse el beneplácito del consejo imperial, hasta asesinar. Ayudará a Rex en su empresa, pero parece que oculta algo. La presión de pertenecer a una familia de grandes guerreros le obliga a cometer atrocidades con el fin de conseguir la aprobación de sus padres y hermanos. Siempre habrá algo dentro de su cabeza que le atormentará y recordará todas las barbaridades que ha hecho, robándole el sueño para el resto de su vida. Aunque tiene decidido dar la vida por la causa, en el fondo siempre sueña con tener una familia y morir rodeado de seres queridos, su mayor temor es morir solo en el campo de batalla.

Un día su lealtad se pondrá a prueba. ¿Podría asesinar a un niño por la causa? Siempre habían sido bandidos, ladrones y prisioneros, esto era diferente. Durante meses de relación con Rex sufrirá este conflicto interno.

### **Doom**

Científico del Imperio. Un anciano de 72 años con la agilidad mental de un joven. Siempre lleva una bata de científico negra. Estudió dos carreras en la Universidad del Imperio, se dio a conocer en la facultad por sus originales experimentos, sin embargo fue expulsado de la universidad por pasar la línea de la moralidad en alguno de ellos. Muchos alumnos lo llamaban genio y otros un verdadero chiflado. Uno de sus fetiches científicos desde que era niño han sido los murciélagos, la razón por la que está en Alrest. Desde que nació se siente solo, nunca ha encontrado a otra persona a su nivel intelectual por esa razón nunca se le ve con nadie más en sus viajes. Es hábil con la alquimia y con ciencias que poca gente conocen sus nombres. Hoy en día realiza

experimentos financiados por el Imperio, pero destina este dinero a otras investigaciones ocultas. No tiene ninguna posición política, se unirá al bando que financie sus extravagantes investigaciones. Doom cree que el ser humano es un animal estúpido y lo trata de forma paternalista y condescendiente, de una forma u otra, siempre intentará ayudar a quien lo necesite, él se siente como un Dios entre los hombres.

### **Capitán**

Hombre de 37 años, andrajoso y desaliñado. Siempre anda encorvado, por lo que parece más bajo de lo que realmente es, hablan sin vocalizar y le hiede el aliento desde metros de distancia. Siempre anda con ropajes rotos y mal cuidados a pesar de su posición en el ejército imperial. Un miserable desde el día que nació. Después de una vida de delitos, peleas y alcohol es obligado a formar parte del ejército Imperial por orden de un juez. Escaló sorprendentemente rápido, subiendo de cargo militar mediante mentiras y triquiñuelas. Un verdadero embaucador y mentiroso. El segundo al mando. Un lameculos de manual, sin criterio propio. Obediente pero un cobarde con el que no se puede contar en momentos importantes. Desde pequeño ha sido un apestado, sus padres lo abandonaron en las calles del centro de la capital imperial, se ganó la vida robando, mintiendo y asesinando en las calles de la parte más rica de la ciudad, hasta el día en que es apresado y condenado a servir en el ejército como soldado raso de por vida. Dentro de la compañía rajó el cuello de un recluta para adoptar su nombre y así poder escalar sin el lastre de su pasado.

Hoy es el capitán de todo un regimiento, siente el conflicto de la ambición que le obliga a seguir mintiendo y escalando para conseguir más poder y dinero; y en contra su razón, que le dice que es demasiado arriesgado, mejor conservar lo que ya ha conseguido.

### **Fiora**

Amiga de la infancia de Rex, tiene la misma edad. Ella es completamente escuálida a causa de la inanición y vestida con trapos a los que difícilmente se les puede llamar ropa. Marginada por el resto de los jóvenes de Alrest y desatendida por sus padres. En los momentos más difíciles siempre demostró una gran determinación, hacer lo que se debe hacer para sobrevivir, sea lo que sea. Cuando toda su familia murió, consiguió subsistir mediante el robo y la mendicidad. En el colegio jamás habló con nadie ni entabló ninguna relación con sus compañeros, pero todos la conocían como la rara de la clase, la marginada. Ha llevado una vida aislada de la sociedad encerrada en casa,

donde su padre abusaba de ella y su madre actuaba como si no existiera. En el momento más difícil, cuando una pandemia arrasa con la ciudad y todos sus conocidos, incluida su familia, no se derrumbó. A veces piensa si fue un golpe de suerte y una bendición que toda su familia fuese aniquilada, ahora siente que se ha quitado un gran peso de encima. Vive en las apestosas calles de Alrest y roba a los demás para alimentarse, se ha convertido en una superviviente.

### **Guardia**

Hombre corpulento de 56 años, siempre con su vieja armadura protegiendo la entrada de la ciudad. Se crió en una familia con un poderoso sentimiento nacionalista por ello sabía que protegería al pueblo de Alrest desde niño. Nada más terminar la escuela se inscribió en el ejército como soldado raso, el más joven de su regimiento. No importaron todas las novatadas y acoso que sufrió en su formación militar, su determinación jamás se quebró. Cuando consiguió un buen puesto en el ejército se sintió realizado, protegería la ciudad de por vida. Nunca pretendió ascender a los altos cargos militares, sabía que podría ayudar más a la gente si permanecía como soldado. Cumplirá su deber a pesar de que todo esté en su contra. Defendería las puertas de la ciudad él solo frente a un ejército si fuera necesario.

### **Pescador**

Un cretino arrogante de 44 años, aunque parece ser más viejo. Viste desaliñado con trapos andrajosos, es malhablado y arrogante. Sus padres le dieron todo el amor que pudieron, más de lo que se merecía. Nunca correspondió el amor de sus padres, los maltrataba psicológicamente y físicamente, así que decidieron echarlo de casa nada más cumplir la mayoría de edad. Cuando sus padres envejecieron vendió casa para comprarse una tienda de pesca y así no tener que trabajar más en alta mar. Nadie sabe qué fue de sus padres, cuentan que murieron en la calle de hambre. El pescador no se arrepiente de nada, o eso dice él, lo que sabemos es que nunca se mira al espejo.

## **Mamá**

La madre de Rex, tiene 32 años. Sule llevar vestidos baratos y no sale mucho de casa. Cuando era niña vivía en una gran casa con una familia adinerada quien la adoptó, pero al cumplir la mayoría de edad y perder la belleza de la juventud la reemplazaron por otra muchacha que se ocupara de las tareas del hogar. Malvivió en las calles de Alrest haciendo lo impensable y lo más denigrante para ganar dinero. En los últimos años ha trabajado toda su vida en el banco de Alrest como tesorera para poder mantener a su hijo. Nunca habla del padre de Rex, parece que no le gusta hacerlo. No conoce otra vida que sea trabajar y cuidar de su hijo, a quien adora con toda su alma. Durante más de treinta años ha tenido una jornada diaria de diez horas y a su hijo nunca le ha faltado un plato de comida caliente en la mesa. A veces piensa en los errores que cometió, en si el motivo de todas sus desgracias fue por haber tenido a Rex, pero sigue adelante.

## **Sully**

Hombre del clero que hace tiempo que sustituyó a Dios por el calor de una buena botella de ginebra. Tiene 62 años, de los cuales los últimos 30 ha dedicado a beber ginebra en las posadas de todo el continente. Un día fue un hombre de Dios, así lo educaron. Desde muy joven decidió seguir el sendero del señor afiliándose a una congregación de por vida. Sin embargo, hubo un punto de inflexión que fue mermando su fe hasta dejarla como una botella vacía. Presenciar el horror de la guerra le hizo entender que ningún poder había ahí arriba y, si lo hubiera, no estaba moviendo un dedo. Siente un vacío existencial tan profundo que acalla su mente con la bebida. Es un inútil incompetente, pero con buen corazón. Sus padres se deshicieron de él a una edad temprana, obligándolo a ingresar en una congregación de la iglesia. Desde entonces ha dedicado su vida a investigaciones teológicas, sin ser él muy devoto. La falta de cariño lo han convertido en alguien apático y desagradable, pero en el fondo no es más que un niño al que sus padres no querían.

## **Sacerdote**

Un hombre del clero que abre las puertas de su iglesia a los más desfavorecidos. Con sus 60 años conserva el aspecto de un joven, hay quienes dicen que hizo un pacto con el demonio. Abandonado en las puertas de un convento cuando era un recién nacido no ha conocido otra compañía que la del clero. Nunca se cuestiona la creencias inculcadas desde pequeño y ha dedicado su vida a guiar a los demás por el



sendero del señor. Sin embargo, hasta un hombre que ha entregado su corazón a Dios se puede corromper en momentos difíciles. Aunque es conocido por ser un gran devoto, siempre han corrido rumores sobre ciertos chanchullos ilegales bajo los cimientos de la catedral de Alrest. Es una persona reservada y callada, poco se sabe de él. Su vida carece de emoción, por lo que pecar le produce cierto estímulo y emoción a la vida, empezó con pecados poco importantes pero la emoción del momento le lleva querer tentar a Dios y demostrar así si realmente hay alguien vigilando. Poco a poco su cordura se irá perdiendo hasta ser un vil cretino con poder.

### Posadero

Heredó la posada de su padre y su padre la heredó de su padre... y así hasta los orígenes de esta gran ciudad. Con sus 78 años es una de las personas más ancianas de la ciudad, siempre camina encorvado pero con soltura y agilidad. De su familia también heredó un carácter gentil y educado. Un anciano cándido, alguien en quien confiar. No siempre quiso dedicar su vida a la posada, estudió en la universidad del Imperio y estaba dispuesto a convertirse en médico. Sin embargo, con la muerte de su padre tuvo que hacerse cargo del establecimiento y abandonar sus sueños. A pesar de todo, es una persona que sabe sacarle el lado bueno a la vida y no se martiriza por haber perdido la oportunidad de convertirse en médico. Es un anciano aplicado, solo come, duerme y trabaja. Es ese tipo de personas a quien puedes confiarle un secreto sin temor, no permitirá que molestes a los huéspedes de su posada, así que no hagas ruido.

### 4.7. Referencias estéticas

Siendo en Japón donde las novelas visuales se convirtieron en un fenómeno, no podía dejar pasar la oportunidad de hacer una con estilo anime. Elegí a *Fire Emblem: Three Houses* para los personajes y *Attack on Titan* para el ambiente y escenario.

#### Fire Emblem: Three Houses



Three Houses es un juego de rol táctico lanzado el 16 de abril de 2019 y desarrollado por *Intelligent Systems* y *Koei Tecmo*, y publicado por Nintendo. Se lanzó para *Nintendo Switch* el 26 de julio de 2019. A pesar de ser un juego de estrategia, entre batalla y batalla *Fire Emblem*



se permite profundizar en las relaciones de sus personajes mediante largas conversaciones, momentos con una profunda naturaleza de novela visual. El diseño de estos personajes estuvo a cargo de Chinatsu Kurahana. Seleccioné los personajes que más encajaba con mi historia y, uno por uno, fui recopilando sus expresiones para usarlas en mi juego. La apariencia medieval de los personajes me facilitaría ubicarlos en la historia que estaba escribiendo.

### Attack on Titan (Shingeki no Kyojin)



Esta serie de televisión estrenada el 6 abril de 2013 era idónea para ambientar mi novela. Todo su imaginario es creado por Hajime Isayama quien recibió en 2011 el prestigioso premio Kodansha Manga por este trabajo.

Escenarios creados desde el estilo anime japonés pero con elementos característicos de la fantasía medieval occidental. Son escenarios realmente fantásticos pero siempre sobre unos cimientos de verosimilitud. Los colores vivos y la luz son los protagonistas en cada escena, componiendo estampas preciosistas.

## 5. Mi acercamiento al desarrollo de una novela visual

La creación de una novela visual no es en absoluto tan rápida y sencilla como esperaba. Incluso si ya conoces todos los detalles necesarios de la programación y tienes suficiente experiencia, el esfuerzo es elevado. El desarrollo de *Avoiding Winter* ha durado desde el mes de diciembre de 2020 hasta finales de mayo de 2021.

Lo más fácil y divertido fue jugar con la idea y el concepto. Pasé de septiembre a diciembre dándole vueltas a lo que quería contar y cómo quería contarla. No quería pasar rápidamente a la planificación y apresurarme, prefería disfrutar del proceso de absorción de ideas. A continuación, establecí el alcance del juego, cuán ambicioso quería que fuese mi proyecto. Mi primer error fue haber concebido mi juego de forma muy amplia y no pude planificar mi tiempo para su desarrollo. Mi primera idea de hacer un rpg se desvaneció rápidamente al comenzar su programación y darme cuenta de que su complejidad me estaba destinado al fracaso (no cumplir la fecha de entrega). Ya con la idea de la novela visual en la cabeza y estableciendo unas veinte horas semanales para dedicarle al proyecto, estaba listo para desarrollarlo. Y ahí es donde empieza todo. Primero comprobé que la idea del juego y su traslado a otro género era factible tal y como lo había imaginado. En efecto, unos cambios aquí y allá en el guion consiguieron lo esperado, ya era una *visual novel*. Busqué referencias en mi círculo, presentar el proyecto a habituales consumidores de videojuegos y simplemente averiguar si la idea del juego tenía buena acogida. Comenzaba la parte más dura, la dialogación y dotar a cada personaje de vida. Por cada línea de diálogo debía cambiar el rostro del personaje con el fin de darle dinamismo a la escena, del mismo modo conseguía así que el jugador siempre supiera qué personaje estaba hablando en cada momento. Línea a línea colocando cada diálogo y cada emoción durante semanas, para que se haga una idea, estamos hablando de doscientas cincuenta y dos líneas de texto. Este proceso me llevó un par de meses, debido a que entre escena y escena debía seleccionar el escenario, la música, los efectos de sonidos y colocar animaciones y transiciones.

En febrero tenía el videojuego terminado, o eso creía. Al hacer los primeros tests fui consciente de la cantidad de bugs y errores que habían surgido durante la colocación de todos los elementos mencionados antes: cuando un personaje salía provocaba la detención de la música, luego conseguía que sonase la música, pero uno de los personajes ya no cambiaba de expresión, al arreglarlo no se respetaban los valores de espera que había introducido entre línea y línea. Del primer test saqué ocho páginas

de errores a solucionar en mi cuaderno. Finales de febrero, marzo y abril, dediqué todas mi energías a ir solucionando poco a poco cada error del juego. En estos meses mi motivación decae considerablemente, no podía dejar de pensar que me había equivocado al elegir proyecto para el trabajo de fin de grado. Pasado este tiempo y tras una cantidad ingente de horas frente al ordenador, consideré que lo tenía acabado. Es cierto, siempre ves elementos que puedes mejorar o modificar pero había estado demasiado tiempo volcado en esta historia de plagas y traiciones, necesitaba exportar el proyecto y desconectar.

Actualmente mis compañeros están jugando al juego y estoy a la espera de su valoración, tan importante para mí. Sé que es un juego modesto, hecho en pocos meses y tan solo por una persona, pero estoy tremendamente orgulloso de haber sacado adelante *Avoiding Winter*.

## 6. Conclusiones

El trabajo de fin de grado que he realizado me ha permitido adquirir nuevas habilidades, desarrollar interés en mejorarlas y me ha enseñado a organizarme para realizar un proyecto a largo plazo. Cuando decidí crear un juego, tenía en mente a lo que yo jugaba, especialmente *Monkey Island*, *To The Moon*, *Firewatch*... No era consciente de lo difícil que sería crear y el tiempo que se tarda en crear. Y aún habiendo rebajado mis ambiciones, he obtenido un resultado satisfactorio. Pasé muchas horas descubriendo el software y sus herramientas, viendo videotutoriales, abriendo pequeños juegos disponibles en el software y probando varias características de él, también cree algunas novelas simplistas para familiarizarse con *Novelty*.

Además, la realización de un proyecto tan grande a lo largo de un año me ha enseñado a tener un cierto rigor en cuanto a la gestión del tiempo y mi organización. El trabajo en solitario fue estimulante y a veces muy complejo, pero este trabajo ha resultado increíblemente gratificante y me ha aportado una gran autonomía y seguridad para embarcarme en futuros proyectos.

## 7. Enlaces de descarga

### OPCIÓN 1 - DRIVE:

[https://drive.google.com/drive/folders/1tyzli5TVubYLTa\\_V\\_2K0yzRwLtVtN5p?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1tyzli5TVubYLTa_V_2K0yzRwLtVtN5p?usp=sharing)

### OPCIÓN 2 - MEDIAFIRE

<https://www.mediafire.com/folder/klgk4b95h8mro/Diego+León+-+Avoiding+Winter>

### OPCIÓN 3 - DROPBOX

[https://www.dropbox.com/sh/kyjti7viwebn8cx/AAC-2m9Mwl2vY\\_ZmRWn02Rkua?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/kyjti7viwebn8cx/AAC-2m9Mwl2vY_ZmRWn02Rkua?dl=0)

## **Bibliografía**

ALDEROS, A. A. [Alderos Niimi]. (2020, 14 septiembre). La Historia De Las Visual Novel Y Sus Géneros [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ayRCB25tC1s>

BLANCO, A. B. [Cosmic Works Studios]. (2019, 1 agosto). Aprende a crear novelas visuales rápido y fácil [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=f8gfspPIBSM>

GOSCIOLA, V. G. (2009, 15 octubre). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine.

<http://redae.uc.cl/index.php/cdi/article/view/21833/17855>

LÓPEZ, Barinaga Borja. Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos Alesia Games, 2010.

<http://www.alesiagames.com/libros/Juego-Borja-Lopez-Barinaga.pdf>

LÓPEZ, L. P. (2015, 1 enero). Videojuegos y aprendizaje: la novela visual como serious game.

<http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/1165/pfg-jorge-lopez-pizarro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MILLER, P. P. M. (1986). La Supervisión del Guion (1.a ed.). Focal Press.

SANTORUM, M. S. G. (2016, 9 enero). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias.

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/111895/ROLDAN%20-%20Preproducci%C3%B3n%20novela%20visual%3A%20El%20devorador%20de%20sue%C3%B1os..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

